

MEMORIA FINAL DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE “FOMENTO DE LA CREATIVIDAD EN EL EES”

Solicitante: BEATRIZ GONZÁLEZ DE GARAY DOMÍNGUEZ

Proyecto “FOMENTO DE LA CREATIVIDAD EN EL EES” (ID2013/336)

1. Descripción del proyecto

Esta iniciativa nace vinculada a MEDIALAB USAL, dependiente del Servicio de Innovación y Producción Digital, que a su vez se enmarca en el programa SP1.1 USAL 2.0 del Campus de Excelencia Internacional Studii Salamantini, el cual tiene como objetivo general consolidar a la Universidad de Salamanca como una universidad de futuro, en constante innovación.

Con este proyecto se pretende incentivar una actividad más creativa entre los alumnos de la USAL, a partir del desarrollo de talleres de creatividad, como parte del trabajo práctico de determinadas asignaturas de Grados, Diplomaturas, Licenciaturas y Másteres de la Universidad de Salamanca.

El fomento de la creatividad, es un área de trabajo esencial de MEDIALAB USAL. Para ello, se pone a disposición de la comunidad universitaria de forma permanente una oferta de talleres enfocados a trabajar la creatividad con los alumnos.

Para favorecer el desarrollo de los talleres y el enfoque de los mismos, las actividades se organizan vinculadas a asignaturas de grado y posgrado. Los profesores, junto con el equipo de MEDIALAB USAL, marcan los objetivos del taller y los aspectos que se trabajan y posteriormente, desde MEDIALAB se diseña el programa de actividades.

2. Objetivos y relación con competencias de la asignatura

Este proyecto de innovación docente, que se enmarca en la línea de trabajo “creatividad” de MEDIALAB USAL consistió en la realización de un taller de creatividad, vinculado a las siguiente asignatura:

GÉNEROS AUDIOVISUALES (3º GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL)

Los talleres están enfocados a que los estudiantes, a través de métodos que potencian la creatividad (como design thinking) encuentren nuevas formas de buscar soluciones a problemas y adquieran una actitud creativa, así como competencias y habilidades entre las que destacan:

Aprender a equivocarse para innovar- Desprender al estudiante del miedo a errar. En contra del pensamiento común y desde una perspectiva creativa la

equivocación es avance, es innovación. En este sentido, los alumnos aprenderán que equivocarse puede ser eficaz e incluso gratificante.

Trabajo colaborativo - Se concienciará y formará a través de prácticas la importancia de la colaboración entre personas para la realización de nuevos proyectos. Se trata de despojar al alumno de la individualidad en la que a menudo se ve envuelto en el día a día.

Toda idea es buena - Con las herramientas adquiridas en los talleres, los alumnos aprenden a no desechar las ideas generadas, cuantas más mejor.

Pensamiento crítico - Los estudiantes aprenden a observar realidades, desde perspectivas poco habituales y de forma crítica.

Compartir conocimiento - El conocimiento no es un tesoro que uno deba enterrar. Por eso, en estos talleres se aprende el potencial de intercambiar habilidades, conocimientos e ideas.

Crear grupo - Los alumnos verán en sus compañeros a una fuente más de aprendizaje en vez de a un mero competidor.

Autoevaluación - Aprenderán a valorar su esfuerzo y verdadera actitud en el aula. Anticipándose y evitando futuras sorpresas de cara, por ejemplo, a la evaluación del profesorado.

Si bien es cierto que muchas de las competencias anteriores pueden adquirirse mediante actividades de clase más clásicas, trabajar con los Talleres de Creatividad puede resultar más interesante para los estudiantes debido a varias razones:

Factor lúdico. Aunque los talleres tienen una base teórica, este proyecto se fundamenta en los workshop y juegos, como los de intercambio de roles.

Impacto. La participación de los alumnos en este taller permite aplicar los conocimientos y habilidades adquiridas más allá de la vida académica, por ejemplo a su futuro entorno laboral.

La utilidad de la tarea - Una gran cantidad de estudiantes valoran la adquisición de una actitud creativa que podrán aplicar siempre, es decir, no se trata de una actividad normal que se realiza para el trabajo en el aula y se olvida.

En concreto este taller se vinculó al trabajo final en grupo que los alumnos debían realizar en la asignatura y que consistía en crear un nuevo formato televisivo. Por ello, se trabajó en el aula para potenciar la creatividad de los estudiantes de forma general, pero también de forma concreta ayudando a los grupos a inventar un formato original y resolver de forma creativa sus dificultades en el desarrollo de tal tarea.

3. Actividades Realizadas

1. Necesidades y/o carencias identificadas en aula.

La participación en este proyecto trató de fomentar la creatividad de los alumnos ante la necesidad de realizar un trabajo final en el que hubieron de crear y presentar un formato audiovisual nuevo.

2. Tipo de trabajo.

Debido a la metodología de los talleres, éste se desarrolló normalmente en grupo, salvo alguna actividad concreta en la que el alumno tuvo que trabajar de manera individual.

3. Tipo de participación (obligatoria o voluntaria).
Obligatoria.

4. Peso del trabajo en la evaluación de la asignatura.

La asistencia al taller fue obligatoria y les sirvió como apoyo para la realización de un trabajo final en grupo que representó el 20% de la nota final.

Actividad 1: Identificación de las necesidades del grupo

Objetivo: Establecer qué necesidades específicas del grupo se trabajarán en los talleres, dado que los talleres se personalizan en función de las particularidades de cada asignatura, grado o máster...

Tareas:

1. Conversaciones, reunión entre el profesor y MEDIALAB USAL para acordar los puntos básicos que se quieren trabajar.

Actividad 2. Introducción

Lugar: En la clase normal de cada asignatura

Objetivo: Dar una visión general del proyecto a los alumnos e introducir el modo en que estos talleres se utilizarán en el curso: papel, peso e importancia dentro de la asignatura.

Tareas: Introducción a los talleres de creatividad, a la importancia de adquirir una actitud creativa, sus utilidades...

Actividad 3: Taller de Creatividad

Lugar: en el aula.

Objetivo: Dar solución a las necesidades detectadas entre los alumnos mediante un taller práctico.

Tareas: Taller práctico y lúdico con iniciativas y actividades relacionadas con las necesidades concretas del grupo. Aspecto abordados:

- a. Qué es la creatividad.
- b. El proceso creativo. Pensar de forma creativa / Design Thinking
- c. Desbloques creativos
- d. Técnicas de creatividad.
- e. Actitud creativa a través del cuerpo.
- f. Juegos y otras tareas lúdicas.

4. Calendario de Ejecución

ACTIVIDAD	FECHA DE EJECUCIÓN
Actividad 1. Identificación de las necesidades del grupo	12/02/2014- 26/03/2014
Actividad 2. Introducción	26/03/2014
Actividad 3. Taller de Creatividad con alumnos	02/04/2014

5. Relación de Participantes

Alumnos de 3º de Grado en Comunicación Audiovisual (70 alumnos).

6. Datos y/o comentarios adicionales

El taller tuvo una duración de 3 horas y fue impartido por el profesor Miguel Ángel Gimeno González con la ayuda de la becaria Esmeralda Martínez López y la presencia y participación de la profesora de la asignatura.

7. Conclusiones

La realización del proyecto de innovación docente ha cumplido con los objetivos planteados ayudando a los alumnos a potenciar y aplicar su creatividad en el desempeño de las actividades docentes y concretamente en la realización del trabajo final grupal de la asignatura “Géneros audiovisuales”.